源平合戦絵巻

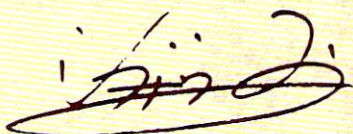
KOEI

源平合戦
プレイングマニュアル

はじめに

「祇園精舎の鐘の聲、諸行無常の響きあり。沙羅双樹の花の色、盛者必衰の理をあらわす。奢れる者久しからず、ただ春の夜の夢の如し」

栄華を極めながら壇ノ浦に滅んだ平氏。壊滅的な打撃から立ち直り最初の武家政権を草創した源氏。勇壮な合戦とその果てにある無常をあらわした古典文学の至宝としてあるのが『平家物語』です。私はかねがね『平家物語』の世界を題材に、源平の覇権争いを描いたゲームを作りたいと思っていました。そうした思いを結実させたのが、この『源平合戦』なのです。

『源平合戦』は敵対する勢力を全滅させることが目的です。そのためには、いくたびかの合戦に勝利しなければなりません。それはあたかも頼朝勢力が宇治川で義仲を倒し、壇ノ浦で平氏を滅ぼし、阿津賀志山で奥州藤原氏を粉砕したように……。

力と力がぶつかり合うこの時代の合戦はダイナミックそのものでした。と同時に華麗で優雅でもありました。こうした合戦をどう再現するか。私たちはそのひとつの回答として３Ｄを利用した戦場マップを採用しました。これによって戦場の高低差はもとより雑兵１人１人の動きまでも表現できたと自負しています。

「貴族的な平氏」「武勇に優れた源氏」という源平の個性を表現するため、このゲームでは選んだ勢力によって実行できるコマンドが異なります。たとえば平氏なら「歌会」を開いて朝廷との関係を深める、「商業奨励」によって商業を発展させる、一方、源氏なら「流鏑馬」を催して武将の弓術を高める、というように。つまり源氏と平氏の個性が、そのまま戦略・戦術に反映されるのです。

源氏、平氏、そして第三勢力である奥州藤原氏。あなたは、いずれかの棟梁となって、新しい武士の世を創るため、立ちはだかる敵と戦ってください。

滅亡するのは史実どおり平氏なのか。それとも源氏なのか。新しい『平家物語』を綴るのは、あなたなのです。

シブサワ・コウ

『源平合戦絵巻』目次

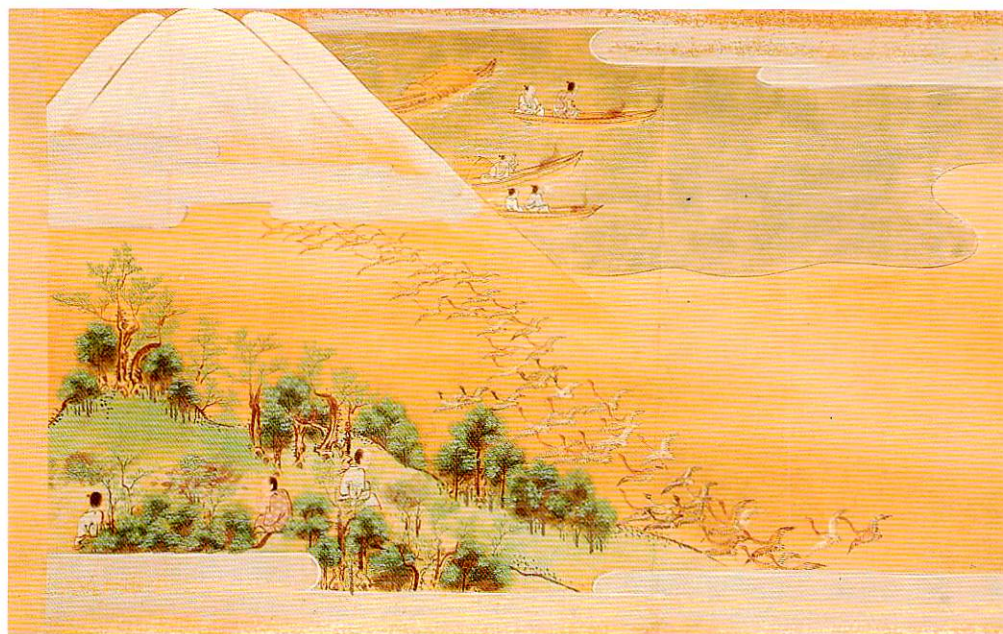
諸行無常の章

盛者必衰の章

諸行無常の章

源氏と平氏。この2つの武士団の戦いは、後白河天皇と崇徳上皇の争いから起こった保元の乱に遡る。この乱では、平清盛と源義朝が天皇方、義朝の父・為義と弟・為朝、清盛の叔父・忠正が上皇方につく。結果は天皇方の勝利。が、乱後の論功行賞では平氏が厚遇され、源氏は不遇を託つ。

その3年後。後白河上皇の臣・信西と藤原信頼が対立し、平治の乱が勃発する。保元の乱では源平ともに一門が敵味方に分かれたが、この乱では信頼方の源氏と信西方の平氏が激突。はじめ優勢だった源氏軍は、源頼政の裏切りによって、平氏軍に敗北。その結果、源義朝とその子・義平らは討たれ、三男・頼朝は流罪。元服前の乙若、今若、牛若も寺に預けられる。

こうして源氏は壊滅的な打撃を受け、一方の平氏は高位高官を手に入れて政界に進出する。源平の明暗は分かれ、月日は流れた……。

■石橋山の合戦

平氏討伐の令旨(りょうじ)が諸国に向けて発せられた。これに応えて各地の源氏一門が立ち上がる。源頼朝(みなもとよりとも)もそのひとりであった。頼朝は伊豆の目代を討ち、打倒平氏への第一歩を踏み出す。

頼朝挙兵の報を聞き、平氏方の武将・大庭景親(おおばかげちか)が立ち上がった。東進する頼朝を、石橋山に迎え討つ。その数およそ三千騎。さらに背後からは伊東祐親(いとうすけちか)が三百騎を率いて、頼朝軍に迫る。

頼朝軍はわずか三百騎。不運なことに、頼朝と合流するはずの三浦一族が、雨で増水した酒匂(さかわ)川に行く手を阻まれていた。この機を逃してはならじと、大庭景親らは雨の中、石橋山の頼朝軍を襲った。

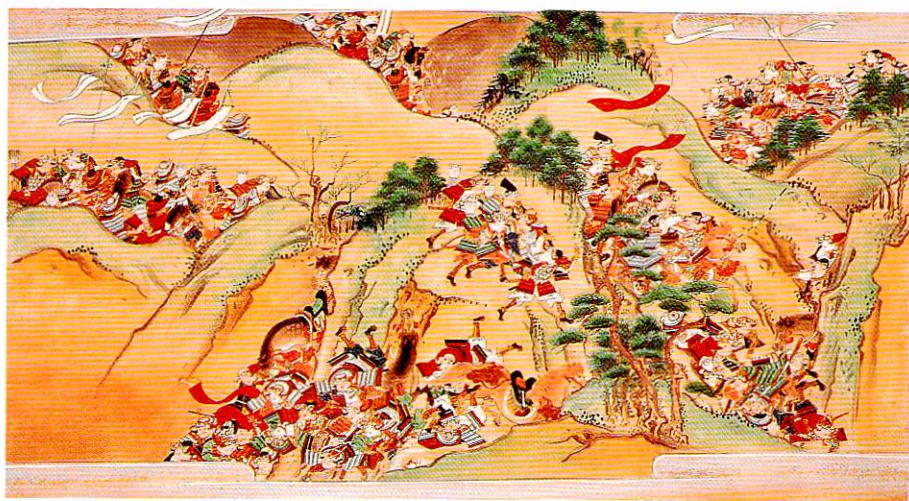
両軍は石橋山の中腹で激突する。北条時政(ほうじょうときまさ)をはじめ頼朝軍は少数ながら健闘を見せるが、所詮は多勢に無勢。退却を余儀なくされ、散り散りになって山中に逃れた。九死に一生を得た頼朝は、真鶴岬から海路を安房へと渡り、再起を図るのだった。

■富士川の合戦

頼朝挙兵の報を聞いた清盛(きよもり)は怒り、ただちに頼朝追討(ついとう)を命じる。追討軍の大将には維盛(これもり)、副将には忠度(ただのり)が任じられた。

一方の頼朝は、石橋山での敗戦後、安房から上総・下総・武蔵と関東の武士たちを糾合し、鎌倉入りを果たしていた。しかし、追討軍が駿河まで攻め寄せたという報を聞くや、数万の大軍を率いて出陣し、富士川を挟んで対陣する。

平氏軍の大将・維盛は、東国出身の武者を呼び、坂東武者について尋ねた。「親や子が討たれようとも、その屍(しかばね)を乗り越えて戦うのが東国の武士である」との答えに、兵たちは震え上がってしまう。

夜も更けた頃、富士川付近の沼地にいた水鳥の大群が、何に驚いてか一斉に飛び立った。その音はまさに大軍の来襲のように響きわたり、すっかり怖じ気づいていた平氏軍は、我先にと逃げ出した。かくして源氏軍は、戦わずして平氏軍に勝利をおさめた。

■倶利伽羅峠の合戦

北陸では木曽の義仲が平氏打倒に立ち上がった。信濃の武士を配下とし、力をつけた義仲は越後へと攻め入る。横田河原での戦いに勝利すると、その勢いを駆って越中・越前へも勢力を広げた。

平氏も義仲の進撃を放って置くわけにはいかず、総勢十万騎の追討軍を編成する。大将に維盛、副将に経正、忠度らを戴いた大軍勢は北陸道を目指して進み、越前・加賀と陥れていった。

大軍を擁する平氏軍の前に連敗する義仲軍であったが、ついに逆転の好機が訪れる。義仲らは砺波山に布陣した平氏軍を密かに包囲した。そして夜、今井兼平、巴御前らの率いる搦手軍と義仲率いる大手軍は一斉に鬨の声をあげ、平氏軍を倶利伽羅峠へと追い込んだ。西と東から押し寄せる大喊声に狼狽し、逃げ場を失った平氏軍は、先を争って谷へと転落していった。義仲軍の大勝利であった。

このののち義仲は上洛を果たし、平氏一門は西海へ都落ちしていく。そしてついには征夷大将軍の位についた義仲だったが、その栄光はそう永く続くものではなかった。

■一ノ谷の合戦

征夷大将軍となった義仲を討つべく、頼朝は弟・範頼と義経を差し向けた。宇治川・瀬田川と二手に分かれて攻めかかる追討軍を前に、義仲は防戦むなしく敗れ去る。ひとりの英雄の最期であった。

義仲を討った範頼・義経らは、さらに平氏をも討伐すべく一ノ谷へ向かう。範頼は西国街道を進み、義経は丹波路を迂回して進んだ。途中で義経は軍勢を二手に分け、自らは鵯越えの難所へ向かった。

地元の猟師の案内で、義経軍は鵯越えの真上にきた。崖の下には平氏軍の館が立ち並んでいる。「鹿が通れるのだ。馬が通れぬわけがない。この義経を手本とせよ」と、先頭を切って下っていった。遅れてはならじと、武将たちもこれに続く。

驚いたのは平氏軍である。まさか背後の断崖から敵が現れるとは思わない。突然、降ってわいた源氏の軍勢に慌てるばかりである。奇襲は大成功であった。総崩れになった平氏軍の兵たちは、われもわれもと波打ち際へ走り、敗走する兵船に群がった。勝敗は義経の機略によって決した。それは、新しい英雄の登場であった。

■屋島の合戦

一ノ谷で敗れた平氏であったが、讃岐の屋島を本拠になおも西海には勢力を張っていた。京の義経に屋島攻めの命が下る。義経は自ら水軍を率いて出陣した。

ところがあいにくの暴風雨で、引き返すことを余儀なくされる。翌日、なおもおさまらぬ波風の中、義経は船出を強行した。義経軍の船は強風にのり、わずか一日で阿波の勝浦に到着する。上陸後、海沿いに屋島へ向かい、平氏軍を急襲。背後をつかれた平氏軍は慌てて船で海上へと逃れ、陸と海とで源平が対峙した。

そのときである。沖より一艘の小舟が岸に向かって漕ぎだした。船尾に日の丸の扇を打ち立て、これを射よとばかりにひとりの女官が指し招く。誰か射る者はおらぬか、と義経が問うたところ、那須与一ならばとの答えあり。早速呼び出してこの大任を命じる。与一、覚悟を決めると馬を海中に乗り入れ、「南無八幡大菩薩」との祈りとともに矢を放つ。両軍が見守る中、矢は見事に扇を射落とした。それは、この合戦の勝敗を暗示していた。

■壇ノ浦の合戦

屋島の合戦から1カ月。さらに西海へと追い込まれた平氏軍は、再起を果たすべく、海戦に不慣れな源氏軍を水軍で迎え討つ構えをとっていた。一方の源氏軍も、義経を大将とした水軍がその数を増やしつつ、平氏の最後の拠点・長門の彦島へと向かう。

ついに壇ノ浦で決戦の幕が開いた。このときの戦力、平氏八百艘に対し源氏五百艘余り。元来、海戦は得意なうえ、海の潮流も味方して平氏ががぜん有利の状況であった。

しかし、戦況は平氏方の田口重能の裏切りによって、源氏方に傾く。海の潮流も源氏有利に変わった。さらに義経は、平氏方の船の水手や梶取めがけて矢を射させた。操船する者がいなくなった平氏の船は潮流に押し流されていき、源氏軍の格好の餌食となっていく。

追いつめられた平氏一門、もはやこれまでと観念した。念仏を唱える者、碇を背負う者、相次いで入水する。平氏の勇将・知盛も、「見るべき程のことは見た」とて鎧を着込んで海中に身を投じた。
かくて勝敗は決し、一時の栄華を誇った平氏もここに散った。

源平合戦勝敗表

源頼朝の挙兵からはじまる源平争乱時代は約10年。この間、合戦によって平氏一門をはじめ、源義仲や奥州藤原氏、さらに多くの中小豪族が滅んでいった。ここでは歴史に残る８つの合戦を挙げた。

屋島の合戦　1185年 2月19日

源義経（○）　VS　平宗盛（×）

海上からの攻撃に備える平氏の裏をかき、義経は背後の陸地から突撃する。平氏は敗れ海上へ逃れた。

一ノ谷の合戦　1184年 2月7日

源範頼（○）　VS　平宗盛（×）

主力同士の戦いは一進一退の激戦となったが、義経の鵯越えによる急襲で勝敗は決した。

壇ノ浦の合戦　1185年 3月24日

源義経（○）　VS　平宗盛（×）

序盤、源氏軍は苦戦を強いられるが、潮流の変化によって戦況は一転。ついに最終決戦を制した。

宇治川の合戦　1184年 1月20日

源範頼（○）　VS　源義仲（×）

範頼・義経軍の士気は高く、宇治川の防衛線を突破して義仲軍を撃滅。義仲に引導を渡した。

倶利伽羅峠の合戦 1183年5月11日

VS

源義仲 ○　平維盛 ×

義仲は加賀を席巻した平氏の大軍に決死の夜襲を敢行。これを壊滅させ、大勝利を得た。

阿津賀志山の合戦 1189年8月10日

VS

源頼朝 ○　藤原泰衡 ×

頼朝は自ら出陣して、阿津賀志山の堅陣に拠る奥州軍を粉砕。最後の敵、奥州藤原氏を滅ぼした。

富士川の合戦 1180年10月20日

VS

源頼朝 ○　平維盛 ×

平維盛を大将軍とする平氏軍は、水鳥の羽音を奇襲攻撃と錯覚し敗走。頼朝軍は戦わずして勝利を得た。

石橋山の合戦 1180年8月23日

VS

大庭景親 ○　源頼朝 ×

大庭景親ら坂東の平氏方は、三浦氏一党の参着を待っていた頼朝軍に先制攻撃を仕掛け、大敗させた。

武将紹介

源氏 源頼朝～みなもとよりとも～

源義朝の三男。鎌倉幕府初代将軍にして武家政治の創始者。14歳のとき勃発した平治の乱で父や兄を平氏方に殺される。このとき頼朝自身も囚われて以後20年、伊豆で流人としての生活を送った。坂東武士団の支援を受けて挙兵したのちは、鎌倉で全軍の指揮をとり、義仲一党・平氏一門といったライバルから義経、範頼、行家らの血縁者まで、つぎつぎと打倒・粛清・暗殺し、政権を掌握する。

源氏 源範頼～みなもとのりより～

頼朝の異母弟で通称・蒲冠者。坂東勢の大将として軍兵を率い各地を転戦する。弟・義経の軍と共同で宇治川、一ノ谷の両合戦を戦い、義仲軍、平氏軍を大敗させる。こののち平氏追討使として西海に出陣するが、兵糧の不足や軍船の欠如によってはかばかしい戦果を得られず、京に残った義経の出陣を仰いだ。華々しい活躍を見せる義経と比較され、不当に低い評価しか与えられなかった不幸な御曹司である。

源氏 阿野全成～あのぜんせい～

源全成。義朝の子で義経の実兄。幼名・今若。遠江国阿野庄を領したため阿野氏を名乗るようになる。平治の乱のあと醍醐寺で出家するが、頼朝の挙兵を知り、密かに寺を抜け出して馳せ参じる。このとき全成と対面した頼朝は涙を流して喜んだと伝えられている。武将としての行動には不明点も多いが、鎌倉にあって頼朝の輔佐を務めたようである。北条時政の娘・阿波局を妻としていたため北条氏との関係も深かったらしい。

源氏 北条時政～ほうじょうときまさ～

伊豆の豪族・北条氏の長。鎌倉幕府成立後、初代執権となる。時政の人生は娘・政子と流人・頼朝の婚姻によって大きく転回した。２人の仲を知った時政は、平氏の威を怖れその仲を裂こうとするが、政子の意志は固く工作は失敗。結局、２人の仲を認めるハメに。ただ時政には時代を読む目があった。婿・頼朝が平氏追討の令旨を受けると、これを全面支援。頼朝に一族の命運を賭け、平氏に反旗をひるがえすことになる。

源氏 北条義時 ~ほうじょうよしとき~

時政の次男。石橋山の合戦で兄が戦死したため北条氏嫡男となる。範頼の平氏追討軍に従い豊後国で武功をたて、頼朝から特別の褒状が与えられた。頼朝は義時の才能が政治面にあると見抜き「他日必ず子孫の補佐たらん」と公言した。頼朝没後に第2代執権となると、その予言どおり将軍・実朝をよく補佐し、幕府の体制強化に努めた。また実朝が暗殺されたのち起こった承久の乱を指導。幕府軍を勝利に導き、幕府崩壊の危機を救った。

源氏 梶原景時 ~かじわらかげとき~

相模国の豪族・梶原氏の長。石橋山の合戦では平氏方に属すが、頼朝が敗れて洞窟に隠れていたのを故意に見逃した。のちに頼朝に仕えると大いに信任を得て、御家人統率の任にあたる。平氏追討軍には軍奉行として従軍。逆櫓の献策や壇ノ浦の先陣などで大将の義経と激しく対立した。景時は義経に「天性この殿は、侍の主にはなり難し」と吐き捨て同士討ちにさえなりかけた。義経の失脚は、この景時の讒言によるところが大きいという。

源氏 畠山重忠 ~はたけやましげただ~

武蔵国の豪族・畠山氏の長。剛勇廉直で鎌倉武士の鑑と称えられた名将。義仲、平氏、藤原氏追討戦に従軍して数多くの戦功を立てる。頼朝の信頼もひとかたならず鎌倉入り、奥州征伐、幕府成立後の上洛において、御家人最大の名誉である先陣を命じられている。武勇ばかりでなく音楽にも才能があったとみえて、捕えられた義経の愛妾・静が鶴岡八幡宮で歌舞した際、銅拍子の伴奏を担当した。

源氏 三浦義澄 ~みうらよしずみ~

相模国の大豪族・三浦氏の長。頼朝の挙兵に応じ一族とともに石橋山に向かうが、川が氾濫していたため遅れ、これが原因で頼朝勢は敗北を喫した。富士川の合戦勝利の後、即時追撃を主張する頼朝に対し、千葉常胤、上総広常らとともに「坂東の地固めを先決すべき」と主張し受け入れられる。頼朝が征夷大将軍に任じられた際、その院宣を勅使から受け取る大役を命じられ、大いに面目をほどこした。

源氏 源義経 ～みなもとよしつね～

義朝の九男。幼名・牛若。天才的な軍略によって平氏を滅亡させ、歴史を回天させた稀代の英雄。しかし、鎌倉に無断で判官に任官したことなどから兄・頼朝の不興を買い、「腰越状」による弁明も入れられず、ついには謀叛人とされてしまう。吉野潜伏後、奥州藤原氏を頼るが秀衡没後、その子・泰衡に襲われ、衣川・高館で短い生涯を終える。平氏を滅ぼした義経にとっても諸行無常、盛者必衰は理だったようである。

源氏 武蔵坊弁慶 ～むさしぼうべんけい～

伝説に彩られた義経第一の家来。京の五条大橋で牛若（義経）と対決して以来、義経と苦難をともにする。奥州・平泉に逃亡中、安宅の関で義経扮する山伏を杖で打ち、関守の疑いを晴らすなど、怪力無双であるだけでなく機知にも富んでいたという。逃亡先の平泉で藤原泰衡に高館を襲われると、義経を守って最後まで奮戦。飛来する矢を全身に受けながらも、膝を付くことなく仁王立ちのまま絶命した。

源氏 佐藤継信 ～さとうつぐのぶ～

義経・股肱の臣。義経が頼朝の元へ参陣する際、藤原秀衡の命で弟・忠信とともに義経麾下に入った。屋島の合戦で義経が平教経の剛弓に狙われると、身を呈してこれを防ぎ、首を射られる。遺言を聞かれ「弓矢取りは敵の矢に当たって死ぬる事、元より期する所でこそ候へ。なかんづく主の御命に代わりて討たれたりなど、今生の面目、冥途の思い出にて候へ」と答えた。さしもの義経もこれを聞いて、さめざめと泣いたという。

源氏 源行家 ～みなもとゆきいえ～

源為義の十男。以仁王が平氏追討の令旨を発すると、これを各地の源氏にふれまわり蜂起のきっかけをつくった。自らも兵を挙げ墨俣で平氏軍と戦うが、大敗を喫する。こののち頼朝を頼るがうまくいかず、義仲につく。義仲とともに平氏軍と戦い入京に成功したものの、義仲とも結局、離反。平氏滅亡後は義経につく。頼朝追討の院宣を奉じ、募兵のため西国へ向かうが大物浦で遭難する。和泉国で北条時政に捕えられ斬首された。

源氏 源義仲 ～みなもとよしなか～

源義賢の長子。父の死後、木曽の中原兼遠に養育される。元服して木曽次郎義仲と名乗った。挙兵後、越後の城長茂を破り北陸道を確保。さらに平維盛を総大将とする義仲追討軍を倶利伽羅峠で壊滅させ、宿願の入京を果たす。入京後は軍兵の掠奪や自身の粗野なふるまいによって、しだいに孤立していく。局面打開のため敢行した法皇排除のクーデターによって、征夷大将軍となる。が、その2カ月後、範頼・義経軍に敗れて討死にした。

源氏 今井兼平 ～いまいかねひら～

中原兼遠の四男で義仲と幼少時代を共に過ごす。宇治川での敗戦が決定的になると、義仲の身を案じてその元へ向かう。義仲も思いは同じで、2人は打出が浜で感激の再会をする。粟津にたどり着くと、兼平は義仲に自害を勧め、自身はその時間を稼ぐため奮戦する。義仲が自害できず討ち取られると「これ見給へ東国の殿ばら。日本一の剛の者の自害する手本よ」と太刀先を口に入れ、馬からまっ逆さまに飛び降りて、壮絶な自害を遂げた。

源氏 巴 ～ともえ～

中原兼遠の娘。義仲の愛妾であり、戦場では一騎当千の女武者として活躍した。城長茂を破った横田河原の合戦や、平氏軍を壊滅させた倶利伽羅峠の合戦でも、一方の大将として兵を率いた。終始、義仲と行動をともにしたが、死を悟った義仲に粟津で戦線離脱を勧められる。巴はなかなか承諾しなかったが、覚悟を決めると敵中に斬り込み、大力で知られた恩田八郎という武者を倒す。その首を置きみやげに、いずこへか姿を消した。

源氏 樋口兼光 ～ひぐちかねみつ～

中原兼遠の次男で今井兼平、根井幸親、楯親忠とともに木曽四天王と呼ばれた。年長であったため義仲の信頼も厚く、入京後、平氏追討のため義仲が出陣すると京都守護を任された。法皇排除のクーデター時には、搦手の大将軍に任じられ、院の御所・法住寺焼き討ちを指揮する。行家討伐のため河内国に下向中、宇治川の合戦を知る。急ぎ帰洛するが義仲討死を聞き降参する。そののち斬罪に処された。

平氏 平清盛 ～たいらきよもり～

平忠盛の長子。平氏一門の棟梁。保元の乱では、後白河天皇を奉じて源義朝とともに戦い、活躍を認められる。三年後、平治の乱では源義朝と敵対して戦い、源氏勢力を一掃した。朝廷内で確固たる地位を得た清盛は、平氏栄華の地盤を固めた。その後も政治的手腕を発揮して、太政大臣にまで任官される。さらに清盛は朝廷をも牛耳り、権力をほしいままにした。出家したのちは浄海と号し、福原を新たな拠点とした。

平氏 平宗盛 ～たいらむねもり～

清盛の次男。兄・重盛が早世したため、清盛没後に一門の棟梁となる。清盛ほどの非凡な才能を持ち合わせなかったためか、武将としての評価は芳しくない。源義仲の上洛に際して、安徳天皇を奉じて都落ちし、福原から瀬戸内海へと西走する。壇ノ浦の合戦に敗れ、入水するが死にきれず、泳いでいるところを捕らえられる。その後、鎌倉に護送されて頼朝と対面し、京都へ送還される途中で斬殺される。

平氏 平維盛 ～たいらこれもり～

清盛の長子・重盛の長男。美男武将として知られるが、その生涯は悲運である。挙兵した頼朝を追討するため東国へ向かうが、戦わずして敗走する。また、挙兵した源義仲を迎撃するために北陸へ向かうが、倶利伽羅峠で惨敗し、大勢の兵を失う。義仲の上洛に際して、一門とともに西走するが、一ノ谷の合戦で敗れると、ひとり一門を離れた。その後、高野山にて出家を遂げるが、世の無常を感じてか、那智の海に入水する。

平氏 平知盛 ～たいらとももり～

清盛の四男。知勇兼備の武将で、平氏一門の軍事面を担った。源頼政が挙兵した際、宇治にこれを討伐し、翌年には源行家を美濃で破っている。しかし、一門が都落ちするとともに西走する。一ノ谷の戦いにおいては、大手の大将として善戦するが、義経の奇襲戦法の前に敗れた。壇ノ浦の最終決戦では、一門の最期を見届けた後、「見るべき程の事は見つ、今は自害せん」と、鎧二領を身に着けて海中に身を沈めた。

平氏 平重衡 ～たいらしげひら～

清盛の五男。武勇の人として知られる。頼政挙兵に際して、兄・知盛とともに追討に当たる。また、南都攻めでは大将をつとめ、東大寺をはじめとする諸寺を炎上させ、僧たちを震撼させた。墨俣川での源行家との戦いでは、頼朝の弟・義円を討ち、行家の子息を生け捕って勇名を上げている。都落ちしてからも奮戦は続くが、一ノ谷の合戦で馬を射られ、梶原景時に捕らえられる。のち、南都に引き渡され、処刑された。

平氏 平忠度 ～たいらただのり～

清盛の末弟。武勇にすぐれ、歌人としても名高い。頼朝追討軍の副将として東国へ向かったが、富士川で敗れた。しかし、墨俣川では源行家を破って、功を上げ名誉を挽回する。また、一門が都落ちする際には、歌の師である藤原俊成のもとを訪れ、自らの歌集一巻を託している。一ノ谷の合戦で奮闘の末に討死し、箙の中に次の一首を残した。「行き暮れて木の下蔭を宿とせば　花や今宵のあるじならまし」。

平氏 平教経 ～たいらのりつね～

清盛の弟・教盛の子。弓術にすぐれ、猛将として知られた。平氏が西海に赴いてからは、瀬戸内海の鎮圧に一役買っている。一ノ谷で義経の奇襲に敗れたものの、屋島では自慢の強弓で義経を脅かした。壇ノ浦ではここを先途と、義経の姿を捜し求め船中を渡り歩く。義経もこればかりはと、いわゆる「八艘飛び」で別の船に飛び移って逃れる。覚悟を決めた教経は、源氏の武者二人を抱えこんだまま入水した。

平氏 平敦盛 ～たいらあつもり～

清盛の弟・経盛の子。官につかなかったことから「無官大夫」と称せられる。風雅に親しむ平氏一門の例にもれず、敦盛も横笛をたしなみ、鳥羽院から祖父・忠盛に下賜された名笛「青葉」をゆずられた。一ノ谷の合戦に敗れ、味方の船に逃れようとしていたところ、源氏の武者・熊谷直実に呼び止められて引き返す。組討ちとなるが力及ばず討ち取られる。まだ16歳であった。一方の直実は、人生の無常を感じ、のちに出家する。

藤原 藤原秀衡 ～ふじわらひでひら～

奥州藤原氏の三代目。平泉を拠点とした藤原政権を確固たるものとした。地方の豪族としては異例の、陸奥守という官職に任ぜられる。朝廷とのつながりを保つかたわら、義経を擁して頼朝を牽制するなど、政治的手腕を発揮する。また、豊かな財力で無量光院を建立したり、平泉文化の隆盛をも担った。死に臨んで、後継者の泰衡に「義経を大将軍と仰ぎ、合戦から国の仕置きにいたるまでお指図を仰げ」と遺言した。

藤原 藤原泰衡 ～ふじわらやすひら～

秀衡の次男にして、奥州藤原氏の四代目。母が藤原基成の娘という強い後ろ楯もあり、後継者となる。頼朝からの強硬な要求と朝廷からの令によって、父の遺言に背いて高館にいる義経を襲撃した。しかし、奥州支配をもくろむ頼朝は、義経をかくまっていたことを理由に征伐軍を進発する。かくして奥州合戦となり、藤原軍は敗れた。逃走をはかった泰衡は、その途上で家臣・河田次郎の裏切りにあって殺される。

藤原 藤原国衡 ～ふじわらくにひら～

秀衡の長子。西木戸太郎と称した。庶子ということもあり、弟・泰衡に後継の座を譲る。頼朝が奥州征伐軍を起こすと、奥州防衛の大将軍に任じられ、およそ二万騎をもって阿津賀志山に陣を構えた。堀を造ったうえ柵を構えて頼朝軍に備えるが、事前に堀を埋められてしまい、陣を破られる。国衡は平泉を目指して敗走するが、その途中で和田義盛・畠山重忠らによって討ち取られる。

藤原 由利八郎 ～ゆりはちろう～

泰衡配下の武将で剛の者として知られた。地方の豪族だった由利一族の流れをくむ。頼朝との奥州合戦では、武運なく生け捕りにされてしまう。戦後の尋問で、誰に捕らえられたのか、ということを梶原景時から問われるが、その高飛車な態度に八郎は、抗弁したのち口をつぐむ。これを聞いた頼朝は、八郎の申し分はもっともだとして尋問者を替え、やっと戦功者が判明した。のち八郎は頼朝とも対面し、釈放される。

藤原氏略系図

清和天皇—（三代略）

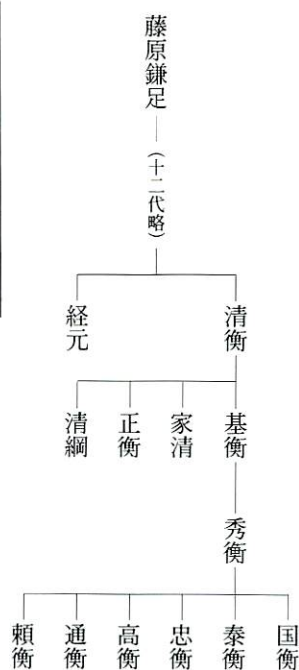
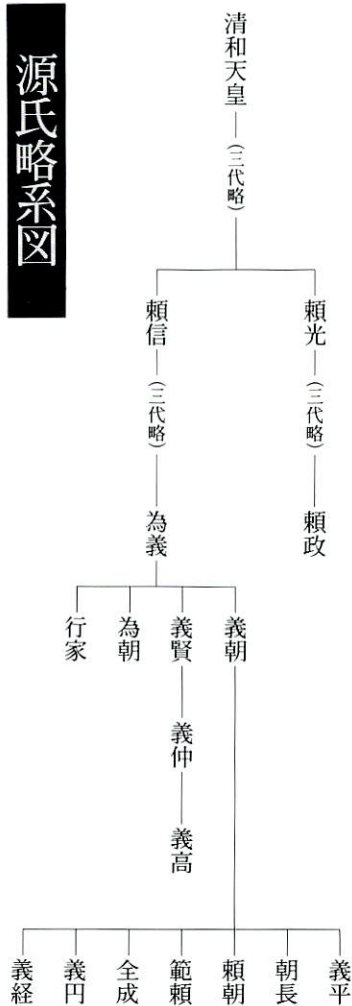
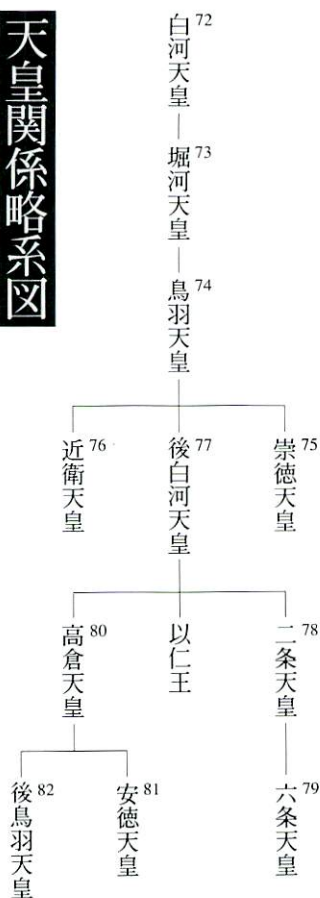
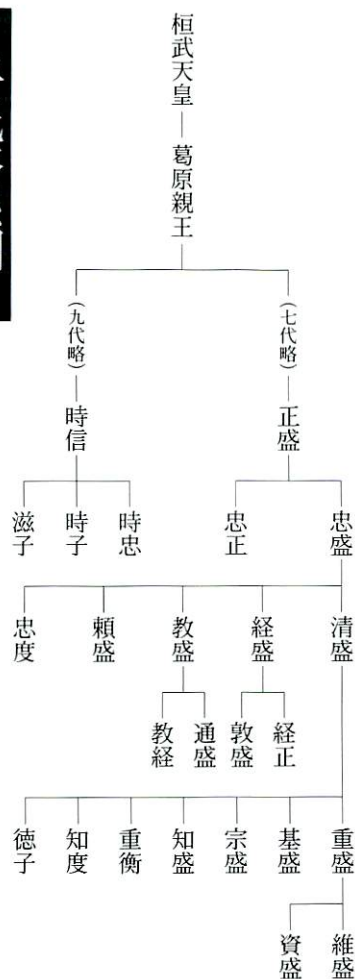
- 頼光—（三代略）—頼政
- 頼信—（三代略）—為義
  - 義朝
    - 義平
    - 朝長
    - 頼朝
    - 範頼
    - 全成
    - 義円
    - 義経
  - 義賢—義仲—義高
  - 為朝
  - 行家

天皇関係略系図

白河天皇[72] ─ 堀河天皇[73] ─ 鳥羽天皇[74]

鳥羽天皇[74]
- 崇徳天皇[75]
- 後白河天皇[77]
- 近衛天皇[76]

後白河天皇[77]
- 二条天皇[78] ─ 六条天皇[79]
- 以仁王
- 高倉天皇[80]

高倉天皇[80]
- 安徳天皇[81]
- 後鳥羽天皇[82]

盛者必衰の章

平氏打倒のために挙兵した源氏・頼朝と義仲。依然として政権を握る平氏。黄金の都・平泉を建設した奥州藤原氏。『源平合戦』の目的は、これらいずれかの棟梁となり合戦を勝ち抜いて、敵対勢力を滅亡させることにある。

ゲームは統治と行軍という２つの「フェイズ」に分かれて進行する。統治フェイズでは、内政や外交などの戦略行動を、行軍フェイズでは行軍や合戦などの戦術行動を行いゲームを進めていく。

ゲームのポイントとなる合戦は、起伏に富んだ３Ｄ戦場マップ上で展開され、これまでのシミュレーションゲームとは異なる駆け引きが必要となる。

武家の棟梁として敵対勢力に打ち勝つことができるか。そして新しい武士の世を草創することができるか。それはあなたの戦略・戦術にかかっているのだ。

源平合戦とは

ゲームの目的

『源平合戦』は、平安末期に起こった２つの武家勢力－源氏と平氏－の覇権争いを題材につくられた戦略級の歴史シミュレーションゲームです。

ゲーム開始時には源氏、平氏、奥州藤原氏、さらに中小豪族ら、複数の勢力が群雄割拠しています。プレイヤーであるあなたの目的は、源氏、平氏、奥州藤原氏のいずれかの棟梁となって、立ちはだかる勢力（→24ページ）をすべて滅亡させることです。

●勝利条件

次のどちらかの条件を満たしたとき、プレイヤーの勝利となります。

a）すべての敵勢力を滅亡させたとき

b）すべての敵勢力を自勢力下においたとき

●ゲームオーバー

プレイヤーの選んだ棟梁が、合戦、または寿命により死んでしまった場合でも後継者を選んでゲームを続行できます。ただし、後継者は自勢力の有力武将に限られます。自勢力の有力武将は棟梁が亡くなったときに一覧表示されます。有力武将が残っていない場合はゲームオーバーです。

目的達成のために

ひとくちに敵勢力を滅亡させるといっても、その道のりは長く険しいものです。ですから、目的達成には棟梁であるあなた自身の戦略が重要になります。とるべき戦略はシナリオごとに異なりますが、ここに源氏と平氏の特徴を挙げましたので、参考にしてください。

	源氏	平氏
内政	財貨が得にくい。	兵糧が得にくい。
軍事	・武将や豪族を味方につけやすい。 ・東国の武将は戦闘能力が高い。 ・野戦が得意。	・財貨や朝廷の権威によって味方を増やす。 ・武具によって武将の能力を高める。 ・海戦が得意。
理想	貴族政治および貴族化した平氏による政権を打倒し、武士の手による新しい政権を樹立する。	貴族の地位を手に入れた武士＝平氏が中心となって、新しい貴族政治をめざす。

ゲームの進め方

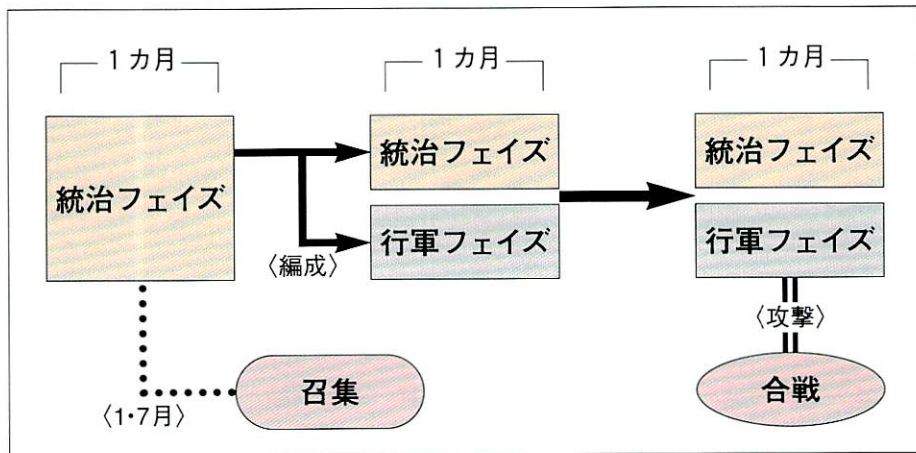
ゲームの進め方（フェイズ・合戦・召集）

毎月1回、統治フェイズと行軍フェイズという2つのターン（コマンド実行機会）が、棟梁ごとに回ってきます。プレイヤーは毎月それぞれのフェイズでコマンドを実行し、ターンを繰り返してゲームを進めます。

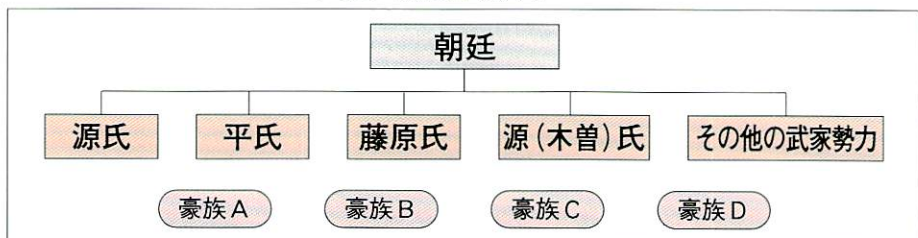
統治フェイズ▶ 支配拠点の力を蓄えるため、支配拠点ごとに内政や外交などの統治コマンド（→40ページ）を実行します。支配拠点には、棟梁の統治する拠点と代官の統治する拠点、統治者のいない拠点があります。棟梁は代官の統治する拠点にもコマンドを実行できます。拠点を統治していると、統治コマンドを実行できるようになります。

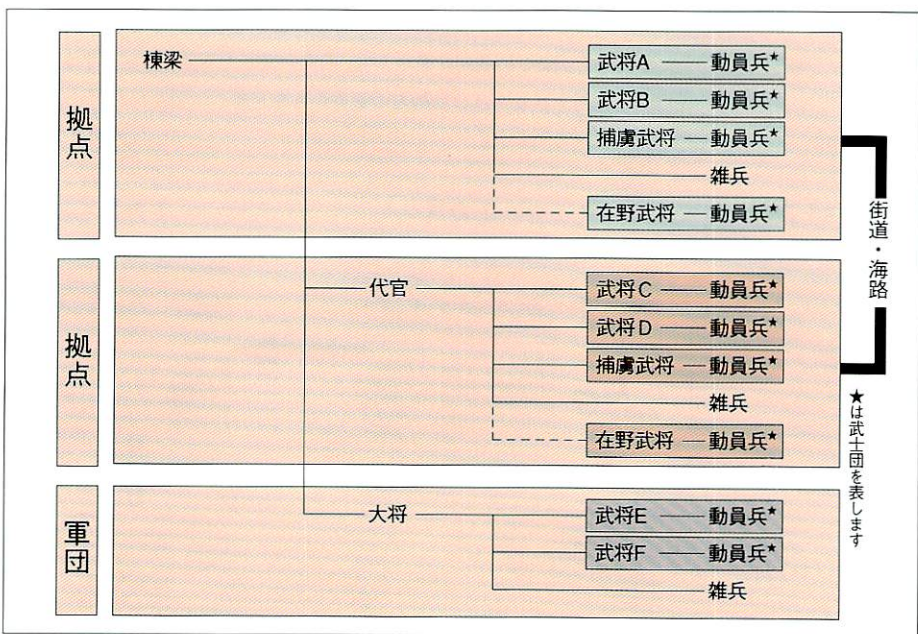
行軍フェイズ▶ 他勢力と合戦するため、軍団ごとに行軍や攻撃などの行軍コマンド（→50ページ）を実行します。統治フェイズで軍団を編成（→43ページ）すると、行軍フェイズで行軍コマンドを実行できるようになります。

合戦▶ 他勢力と合戦（→52ページ）します。行軍フェイズで攻撃を仕掛けたとき、または仕掛けられたときに合戦となり、部隊ごとに部隊命令を実行し、戦闘を進めます。合戦に敗れた軍団は解散します。

召集▶ 毎年1月と7月に自勢力の武将たちを召集して論功行賞（→58ページ）をします。

勢力と拠点

勢力

『源平合戦』には武家・豪族・朝廷の3種類の勢力が存在します。プレイヤーは武家勢力のうちのいずれか1つを担当します。武家勢力の数はシナリオによって異なります。他の武家・豪族・朝廷はコンピュータが担当します。

●武家

源氏・平氏・奥州藤原氏などの軍事勢力です。武家勢力は棟梁とそれに従う武将、それらの人々が支配する拠点によって構成されます。

●豪族

どの武家勢力にも属さない自立した軍事勢力です。豪族のなかには武家に匹敵する強大な勢力も存在します。また、力を蓄えた豪族が武家に発展する場合もあります。武家勢力は外交により中小豪族を吸収できます。

●朝廷

武家・豪族の上に君臨する勢力です。朝廷は軍事力を持ちませんが、自らの権威を守るため、強大になった武家勢力に策略を仕掛けてきます。勢力は外交で朝廷との親密度を高め、官位を受領することができます。

●武家勢力内の身分

武家勢力は以下の身分の人々によって成り立っています。

棟梁▶ 武家勢力の指導者です。いくつかの拠点を支配し、配下の武将に命令します。

代官▶ 棟梁の代理として、拠点を統治します。

大将▶ 拠点で編成した軍団の統率者です。

武将（御家人）▶ 棟梁・代官・大将の命令を実行します。それぞれの武将は動員兵（→52ページ）を従え、１つの武士団を形成しています。

雑兵▶ 拠点で徴兵された徒歩(かち)武者です。

住民▶ 拠点に住む人々です。徴兵すると雑兵になります。

●武将の種類

武将には以下の４種類があります。

現役武将▶ 棟梁に仕える一般の武将です。

在野武将▶ どの棟梁にも仕えていない武将です。登用に応じれば配下の現役武将になります。

捕虜武将▶ 合戦に敗れて捕虜になった武将です。捕虜武将の処遇は、棟梁・代官が決めます。

落ち武者▶ 合戦に敗れて、所属 勢力の拠点をめざして逃亡中の武将です。

●軍団

軍団は、武将と武将の率いる動員兵、拠点で徴兵した雑兵で構成されます。軍団は機動力（→37ページ）を消費しながら、街道・海路を行軍します。また毎月、規模に応じて、財貨・兵糧を消費します。

拠点

●拠点

戦略上の活動拠点です。プレイヤーおよび他の棟梁は、拠点で内政や外交のコマンドを実行します。拠点は全国に39カ所あり、支配勢力を表す扇が立っています。棟梁が直轄する本拠以外の拠点は代官を任命して統治します。

●拠点での収支

支配拠点の規模に応じて、財貨や兵糧の収支があります。

財貨の収入▶ 毎年１月、住民から財貨を徴収します。徴収額は拠点の商業値によります。

兵糧（米）の収入▶ 毎年8月、住民から兵糧を徴収します。徴収量は拠点の農業値によります。

財貨の支出▶ 毎月、武将と動員兵・雑兵に財貨を支給します。支給額は、兵士数によります。財貨が足りないと、武将の忠節と雑兵数が減ります。

兵糧（米）の支出▶ 毎月、武将と動員兵・雑兵に兵糧を支給します。支給量は、兵士数によります。兵糧が足りないと、武将の忠節と雑兵数が減ります。

●拠点の支配

他勢力の拠点を支配するには、その拠点を制圧（→56ページ）しなければなりません。支配拠点からは、財貨・兵糧・雑兵を調達（→51ページ）できます。支配拠点には、軍団を帰還させるか、隣接拠点から武将を移動（→42ページ）して統治します。

●街道

拠点と拠点を結ぶ陸の戦略ルートです。街道上と拠点の間にはいくつかのポイントがあり、軍団はポイントを通過しながら行軍します。軍団を率いる大将の加護（→33ページ）が低いと、川に流されたり、山賊に襲われたりすることがあります。

●海路

海の戦略ルートです。街道同様、海路上にもポイントがあります。平氏の軍団は、街道より迅速に移動できます。軍団を率いる大将の加護が低いと、積み荷を海に落としたり、海賊に襲われたりすることがあります。

地形と季節

地形

街道・海路上のポイントは地形の種類によって色分けされています。
地形や勢力の種類によって、軍団の消費する機動力が異なります。

地形	色	消費機動力〈源氏〉	〈平氏〉	〈藤原氏〉	〈その他勢力〉
平地		1	2	1	1
荒れ地		2	3	2	2
森		2	3	2	2
山道		3	4	2	3
川		3	3	3	3
海		4	2	3	3

季節イベント

地震▶ 3月に地震が起こることがあります。地震が起こった拠点では、商業値・農業値が下がり、人口が減ります。

洪水▶ 4月に洪水が発生することがあります。洪水が発生した拠点では、商業値・農業値が下がります。

台風▶ 5月に台風が発生することがあります。台風が発生した拠点では、商業値・農業値が下がります。

不作／凶作▶ 5～7月に不作／凶作になることがあります。不作になった拠点では、兵糧（米）の収穫量が減り、凶作では激減します。

日照り▶ 6月に日照りにさらされることがあります。日照りにさらされた拠点では、不作になります。

害虫▶ 7月に害虫が発生することがあります。害虫が発生した拠点は、不作／凶作になります

豊作▶ 8月に豊作になることがあります。豊作になった拠点では、兵糧（米）の収穫量が増えます。

疫病▶ 9～10月に疫病が発生することがあります。疫病が発生した拠点では、商業値・農業値が下がり、人口が減ります。

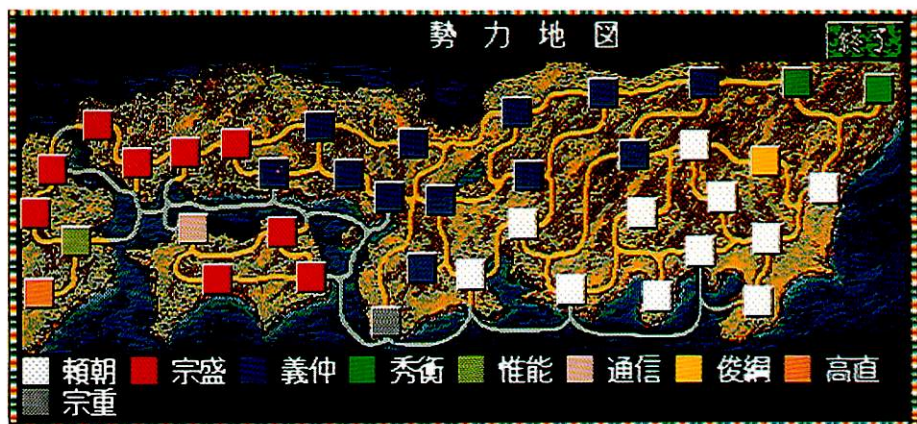
豪雪▶ 11月に大雪が降ることがあります。大雪が降った拠点では、商業値・農業値が下がります。また、その地域を行軍すると、機動力の消費量が1増えます。豪雪の効果は11～2月まで続きます。

1180年10月　頼朝、鎌倉に拠を構える

平氏の栄華はこの年に絶頂を迎える。前年末、クーデターによって後白河法皇を鳥羽殿に幽閉すると、太政大臣をはじめ近臣40名を解官し、政権を欲しいままにした。この年の2月には清盛の孫・安徳帝が即位。位人臣を極めた前太政大臣・清盛はついに天皇の外祖父となる。さらに清盛は海都・福原への遷都を強行。平氏の専横に対する不満は高まった。

後白河法皇の次男・以仁王はこうした事態を憂い、平氏追討の令旨を発すると同時に、中央政界に生き残った唯一の源氏・源頼政とともに兵を挙げる。この情報を察知した平氏の行動は迅速で、平知盛・維盛・重衡らに大軍を預け鎮圧に向かわせる。結局、以仁王・頼政らの計画は破れ、2人は宇治・平等院で戦死する。だが以仁王の命を賭けた令旨は源行家によって全国の源氏に伝えられた。

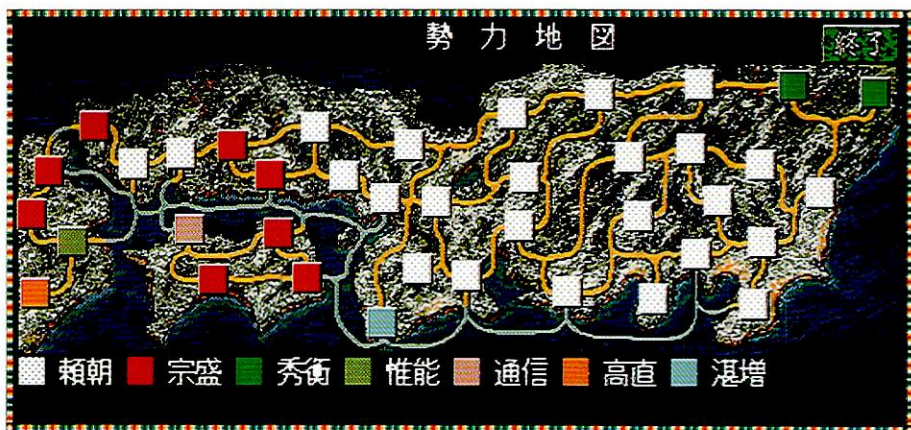
8月、伊豆で源頼朝が北条時政らとともに、以仁王の令旨を奉じて挙兵。9月には信濃で源義仲が中原兼遠らとともに、令旨を奉じて挙兵する。頼朝軍は大庭景親ら坂東の平氏方に石橋山の合戦で敗れるが、再び勢力を盛り返し、10月、父祖ゆかりの地・鎌倉に入った。これに対し、平氏は平維盛を総大将とする東征軍を編成、頼朝討伐に進発させる。源平主力の激突する日は間近に迫っていた……。

1183年７月　義仲、入京を果たす

頼朝・義仲の挙兵から３年。この間、頼朝は鎌倉にあって坂東経営に専念。全成や義経、範頼らの参陣を得て、来るべき戦いに備え陣容を整えつつあった。義仲は越後の城長茂を破って北陸道を確保。京を窺う形勢を見せる。

一方、平氏は総帥・清盛を病気で失ない宗盛が棟梁となる。カリスマ的指導者を亡くした平氏ではあったが、平重衡による南都攻撃や源行家軍の撃破によって、畿内周辺における反平氏勢力の一掃に成功する。さらに朝廷に働きかけ、奥州の実力者・藤原秀衡を陸奥守に、大豪族・城助職を越後守に任じ、源氏包囲網を形成する。

こうして迎えた1182年の４月。力を蓄えた平氏がいよいよ動き出す。平維盛を大将軍に10万の大軍を興し、義仲討伐に乗り出したのだ。平氏軍はまず義仲の前線基地であった越前・燧ヶ城を囲み、これを落とす。さらに加賀に侵入して義仲軍に連勝。破竹の勢いで進撃する平氏軍に対し義仲は決戦を覚悟。倶利伽羅峠に宿営する平氏軍に夜襲を敢行する。不意をつかれた平氏軍は大混乱に陥って大敗。一夜にして大軍を失なった。

この戦いのあと平氏は都落ちし、その翌日、義仲軍が入京する。都大路に源氏の白旗がたなびくのは、実に20年ぶりのことであった。

1184年10月　平氏、西海で再建を図る

入京当初は、朝日将軍の称号を受けるなど歓待された義仲(よしなか)だが、軍兵の掠奪行為や義仲自身のふるまい、後白河(ごしらかわ)法皇との政治的な対立から、しだいに追いつめられていった。義仲は事態を打開するためにクーデターを決意。法皇の居所・法住寺(ほうじゅうじ)を襲い、法皇・天皇を幽閉。公卿100人あまりを免職した。
頼朝(よりとも)はこの事態に6万の軍勢を弟の範頼(のりより)・義経(よしつね)に預け、本格的な上洛作戦を指令する。義仲は平氏との講和を試みるが失敗、さらに奥州藤原氏にも使者を出す。だが時すでに遅し。範頼・義経の大軍は京に迫り、宇治川の防衛線を突破。義仲軍は討滅され、朝日将軍・義仲は粟津(あわづ)で討死した。
範頼・義経軍は京に入ると、休む間もなく平氏討伐を命じられる。都落ちした平氏は頼朝と義仲の闘争の間に、一ノ谷周辺に拠点を構築、京奪還の動きさえ見せていたのである。範頼・義経軍は一ノ谷に総攻撃をかけるが、勝敗は容易に決しない。と、そのとき義経率いる一隊が、鵯越(ひよどりご)えの逆落としを敢行、平氏軍の背後を衝(つ)く。これによって平氏軍は大混乱し、海上へと逃れていった。
大打撃を被(こうむ)った平氏は、屋島(やしま)を本拠と定め内裏(だいり)を築き、勢力の回復を図った。

1185年10月　義経、兄頼朝と敵対す

平氏一門は壇ノ浦で滅亡した。退潮著しい平氏ではあったが、軍事の天才・源義経(みなもとよしつね)がいなければ、こうした悲劇的な事態は訪れなかったかもしれない。その義経は、叔父・行家(ゆきいえ)とともに頼朝(よりとも)の敵対者として京にいる。そして彼らの手には頼朝追討の院宣が……。

義経と頼朝の関係悪化は、一ノ谷の戦いのあと、義経が頼朝に無断で検非違使(けびいし)・左衛門少尉(さえもんのしょうじょう)（判官(ほうがん)）に任官したことからはじまる。

頼朝は怒って、義経を平氏追討の任から外す。しかし西海に向かった平氏追討使・範頼(のりより)の戦果が芳しくなかったため、義経に出動命令を出さざるを得なくなる。このあと義経と梶原景時(かじわらかげとき)との対立や神器奪還の失敗などが鎌倉に伝わり、頼朝との関係は決定的に悪化する。猜疑心の強い頼朝にとって、卓越した軍事才能を持つ義経はあまりに危険すぎたのである。

壇ノ浦の戦いのあと、平宗盛らの捕虜護送のために下向した義経は、鎌倉入りを拒否される。「腰越状(こしごえじょう)」で二心のないこと弁明するが許されず、帰京後、逆に刺客・土佐房昌俊(とさのぼうしょうしゅん)の襲撃を受ける。義経と頼朝の関係は決裂した。

義経は後白河(ごしらかわ)法皇に頼朝追討の院宣を乞い、行家とともに兄・頼朝の打倒を決意するのだった。

情報について

武将情報

それぞれの武将には武将情報があります。共通コマンド《一覧》の〈武将〉や、統治ウインドウ・軍団ウインドウの武将アイコンを選ぶと、武将が一覧表示されます。一覧から武将を選ぶと、武将情報が表示されます。項目名をクリックすると、値の高い順に武将を並び替えます。武将情報のうち和歌・音楽・奇略・操船の４つの能力の有無は○（有）と×（無）で表示されます。

武将一覧

武将情報

［　］内は、最大値を表します。

官職名▶ 武将の官位です。棟梁は朝廷から授かります。配下武将は棟梁から論功行賞時（→58ページ）に授かります。官位が高いほど、武将の能力が上がります。

宝物▶ 武将が所持する宝物です。購入したり、合戦で入手した宝物は、棟梁の物となります。配下武将は棟梁から論功行賞時に授かります。持っている宝物の価値が高いほど、武将の能力が上がります。「宝物」を選ぶと、その武将が所持する宝物を一覧表示します。宝物名を選ぶと宝物を表示します。

所在▶ 武将の所在拠点です。

身分▶ 武将の身分です。

年齢［―］▶ 武将の年齢です。

体力［～100］▶ 武将の体力です。体力が０になると死亡します。体力は毎月少しずつ回復します。

忠節［～100］▶ 所属する勢力の棟梁に対する忠誠度です。忠節が低いと、謀叛したり、敵に寝返りやすくなります。

勲功［～999］▶ 武将の立てた手柄です。働きに応じて加算されます。

知才［～100］▶ 武将の行政能力です。知才が高いほど、内政効果が上がります。

武力［～100］▶ 武将の武力の高さです。武力が高いほど、合戦での攻撃力が上がります。

優雅［～100］▶ 貴族的な名声の高さです。優雅が高いほど、朝廷との交渉が有利になります。官位が高いほど、優雅も上がります。

勇名［～100］▶ 武士的な名声の高さです。勇名が高いほど、徴兵したときの治安の下がる値が小さくなるほか、武家勢力や地方豪族との交渉が有利になります。官位が高いほど、勇名も上がります。

動員力［～5000］▶ 武将が動員できる兵の最大数です。武将の官位により、動員力は変わります。

動員数［～5000］▶ 武将情報でのみ表示します。武将の動員力が高いほど、動員数が上がります。

兵数［～5000］▶ 武将が動員している兵士（動員兵）の数です。武将の動員力と同じ数まで兵を動員できます。合戦をすると減ります。拠点にいることによって毎月少しずつ回復します。

兵質［～100］▶ 武将が動員している兵士の質です。兵質が高いほど、合戦での攻撃力が上がります。

菩提［～100］▶ 武将の神仏への信仰心です。菩提が高いほど加護が上がりやすくなります。

加護［～100］▶ 武将の運の強さです。加護が高いほど、落ち武者となったとき敵に発見されにくくなります。

無常［～100］▶ 武将の現世に対する無常感です。自分より優雅の高い武将と戦うと無常が上がります。無常が100になった武将は出家し、ゲームから姿を消します。

弓術［～100］▶ 武将の弓のうまさです。弓術が高いほど、合戦での弓矢（→55ページ）による攻撃力が上がります。

和歌▶ 和歌を詠む能力です。戦場で和歌を詠んで、自軍の士気を上げることができます。

音楽▶ 音楽を演奏する能力です。戦場で音楽を演奏して自軍の士気を上げることができます。

奇略▶ 計略を行う能力です。合戦での特殊攻撃に影響します。

操船▶ 操船する能力です。操船の能力があると、海戦時に移動力・攻撃力が上がります。

拠点情報

それぞれの拠点には拠点情報があります。共通コマンド《一覧》の〈拠点〉から拠点を選ぶか、共通コマンドの《命令》の地図、メインマップ上から拠点を選ぶと拠点情報が表示されます。

拠点一覧

拠点情報

［　］内は、最大値を表します。

地方▶ 拠点が位置する地方名です。

支配▶ 拠点を支配している勢力名です。

武将［─］▶ 拠点にいる武将の数です。

総兵［─］▶ 拠点にいる武将の動員兵と雑兵を合わせた兵士の総数です。

財貨［～50000］▶ 拠点に蓄えられた財貨の額です。商業値に応じて、毎年1月の税収で増えます。

兵糧［～50000］▶ 拠点に蓄えられた兵糧米の量です。農業値に応じて、毎年8月の収穫で増えます。

雑兵［～50000］▶ 拠点にいる雑兵の数です。雑兵は拠点から徴兵し、軍団に従軍させることができます。

兵質［～100］▶ 雑兵質を参照。

商業［～999］▶ 拠点の商業価値です。商業値が高いほど、財貨の収入量が増えます。

農業［拠点による］▶ 拠点の農業生産力です。農業値が高いほど、兵糧の収穫量が増えます。最大値は拠点によって異なります。

治安［～100］▶ 拠点の治安です。治安が高いほど、人口が増えます。雑兵を徴兵すると治安が下がります。

人口［─］▶ 拠点の人口です。人口が多いほど、徴兵できる人数が増えます。

雑兵質［～100］▶ 拠点にいる雑兵の質です。兵質が高いほど、合戦での攻撃力が上がります。

●財貨情報

拠点ウインドウの財貨アイコンを選ぶと、その拠点の財貨情報を表示します。

商業値▶ 拠点の現在の商業価値です。

現財貨▶ 拠点が現在持っている財貨の額です。

月消費▶ 拠点で1カ月間に消費する財貨の額です。

次期予想収入金▶ 次の1月に予想される収入の金額です。

●兵糧情報

拠点ウインドウの兵糧アイコンを選ぶと、その拠点の兵糧情報を表示します。

農業値▶ 拠点の現在の農業生産力です。

開墾率(%)▶ 拠点の全耕作地の現在の開墾率です。

現兵糧▶ 拠点が現在持っている兵糧の量です。

月消費▶ 拠点で1カ月間に消費する兵糧の量です。

次期予想収穫量▶ 次の8月に予想される収穫の量です。

●武将情報

拠点ウインドウの武将アイコンを選ぶと、拠点にいる武将を一覧表示します。

勢力情報

それぞれの勢力には勢力情報があります。共通コマンド《一覧》の〈勢力〉で勢力情報が表示されます。

勢力情報一覧	種別	色別	友好	朝廷	政権
源頼朝	武家		0	28	―
平清盛	武家		―	0	★
源義仲	武家		0	15	―
藤原秀衡	武家		38	48	―
武田信義	豪族		0	20	―
新田義重	豪族		35	20	―

勢力情報

[ ] 内は、最大値を表します。

勢力名▶ 勢力の名前です。

種別▶ 勢力（→24ページ）の種類です。

色別▶ 勢力の色です。勢力地図と同一の色が表示されます。

友好度［〜100］▶ 自勢力との友好度の高さです。友好度の高さによって、その勢力との関係は、友好／中立／対立に分かれます。

朝廷［〜100］▶ 朝廷との関係です。朝廷関係が高いほど、官位を授かりやすくなり、また朝廷からの妨害工作を受けにくくなります。

政権▶ 政権の有無です。☆のついている勢力が政権を担当しています。都（赤色で表示された拠点）を支配する勢力が政権を担当します。

軍団情報

それぞれの軍団には軍団情報があります。共通コマンド《一覧》の〈軍団〉や共通コマンドの《命令》の地図、メインマップ上から軍団を選ぶと軍団情報が表示されます。

[ ] 内は、最大値を表します。

軍団名▶ 軍団の名前です。大将の名前がつきます。

将数［〜5］▶ 軍団に従軍する武将数です。

財貨［〜5000］▶ 軍団が持つ財貨の額です。行軍により消費します。

兵糧［〜5000］▶ 軍団の持つ兵糧の総量です。行軍により消費します。

軍団一覧

軍団情報

総兵［—］▶ 軍団にいる武将の動員兵と雑兵を合わせた総兵士数です。

雑兵［~20000］▶ 軍団の雑兵数です。合戦により減ります。

兵質［~100］▶ 軍団の雑兵の質です。兵質が高いほど、軍団の攻撃力が上がります。

士気［~100］▶ 軍団の士気です。士気が高いほど、軍団の攻撃力が上がります。

機動力［~9］▶ 軍団の機動力です。行軍により消費します。機動力が高いほど、行軍できる距離が長くなります。

●財貨情報

軍団ウインドウの財貨アイコンを選ぶと、財貨情報を表示します。

月消費量▶ 軍団が1カ月に消費する財貨の量です。

●兵糧情報

軍団ウインドウの兵糧アイコンを選ぶと、兵糧情報を表示します。

月消費量▶ 軍団が1カ月に消費する兵糧の量です。

●武将情報

軍団ウインドウの武将アイコンを選ぶと、軍団に従軍する武将を一覧表示します。

共通コマンド

共通コマンドとは

統治フェイズ・行軍フェイズの両方を通じて実行できるコマンドです。フェイズの終了・各種情報の表示・機能設定などを行います。

命令

命令の出せる対象を表示します。統治フェイズでは拠点の地図、行軍フェイズでは軍団が一覧表示されます。対象を選び、命令します。

終了

そのフェイズの命令を終了します。統治フェイズで軍団を編成していれば行軍フェイズへ進みます。軍団を編成していない場合、および行軍フェイズでは、その月のすべての命令を終了します。

地図

勢力地図を表示します。拠点は支配勢力ごとに色分けされています。自勢力の拠点を選ぶと拠点情報（→34ページ）を表示します。

一覧

自勢力に関係する情報を一覧表示します。以下の4つがあります。

●武将一覧

自勢力の武将を一覧表示します。一覧から武将を選ぶと、武将情報（→32ページ）を表示します。

●拠点一覧

自勢力の拠点を一覧表示します。一覧から拠点を選ぶと、拠点情報を表示します。

●勢力一覧

勢力を一覧表示します。各勢力の勢力情報（→36ページ）を表示します。

●軍団一覧

自勢力の軍団を一覧表示します。一覧から軍団を選ぶと、軍団情報（→36ページ）を表示します。

機能

ゲーム進行上の各種設定を行います。機能には以下の４種類があります。

●各種設定

初期設定（→スタートアップ）で選んだ設定を切り替えます。

戦闘▶ 他勢力同士の合戦の見ない／見るを切り替えます。

アニメ▶ アニメ表示の見ない／見るを切り替えます。

音楽▶ ＢＧＭの聞かない／聞くを切り替えます。

効果音▶ 効果音の聞かない／聞くを切り替えます。

マウス▶ マウスカーソルの移動の速さ（速い／標準／遅い）を切り替えます。

表示時間▶ メッセージの表示時間（速い／標準／遅い）を切り替えます。

●セーブ

ゲームデータをセーブ（→スタートアップ）します。

●ロード

セーブしたゲームデータをロード（→スタートアップ）します。

●終了

ゲームを終了（→スタートアップ）します。

初期設定へ▶ 初期設定へ戻ります。

静観する▶ ゲームの続きをコンピュータに担当させます。

終了する▶ ゲームを終了します。

説明

用語・ゲーム内容・コマンドの一覧が表示されます。項目を選ぶと、その項目の説明を表示します。

●用語

ゲーム中に出てくる源平時代の用語を説明します。

●ゲーム内容

ゲームの内容に関して説明します。

●コマンド

統治フェイズでは統治コマンド、行軍フェイズでは行軍コマンドについて説明します。

統治コマンド

統治コマンドとは

統治コマンドは、統治フェイズで拠点ごとに実行する内政や外交などのコマンドです。

統治コマンドには、内政・軍事・人事・外交・計略の５種類があります。実行できるコマンドが勢力ごとに異なります。

●実行回数

統治フェイズ中、１人の武将につき１つのコマンドが実行できます。すでにコマンドを実行した武将は、別のコマンドを実行できません。ただし、《軍事》コマンドの〈編成〉は、コマンド実行済みの武将も実行できます。

●基本手順

特に説明のないコマンドは、以下の手順で実行します。

①選べる武将が一覧表示されます。実行させる武将を選びます。選んだ武将は赤色で表示されます。コマンドによって選べる武将の数が異なります。

②「決定」を選ぶと、コマンドを実行します。

●コマンドの効果

コマンドを実行させるときに、武将がコマンド実行を申し出ることがあります。申し出た武将を選んで実行させると、コマンドの効果が上がります。

内政

内政には以下の10種類があります。

●開墾

農地を開墾して、農業値を上げます。武将１人につき財貨50が必要です。

●米売

兵糧を売って財貨を得ます。

【手順】 ①武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。

②売る量を数値入力バーで入力します。

③「決定」を選ぶと、〈米売り〉を実行します。

●米買

財貨で兵糧を購入します。

【手順】①武将の一覧から実行させる武将を1人選びます。

②財貨の量を数値入力バーで入力します。

③「決定」を選ぶと、〈米買い〉を実行します。

●巡検

平氏以外が実行できます。市中を巡検して、治安を上げます。武将1人につき財貨50が必要です。

●商人

商人がいる拠点のみ実行できます。商人と宝物の売買をします。

【手順】①「逸品を見たい」か「売り物がある」を選びます。

②宝物の一覧から売買する物を1つ選びます。

③商人が値段を確認してきます。

④「決定」を選ぶと、売買します。

●かむろ

平氏のみ実行できます。かむろとは、おかっぱ髪の子供のことで、平氏が密偵として使っていました。市中にかむろを放ち、情報を得ることで、治安を上げます。

【手順】①かむろに払う財貨の量を数値入力バーで入力します。

②「決定」を選ぶと、〈かむろ〉を実行します。

●商業奨励

平氏のみ実行できます。商業を奨励（しょうれい）して商業値を高めます。武将1人につき財貨50が必要です。

●珍宝

平氏が福原か京にいるときのみ実行できます。宋商人と宝物を売買をします。

【手順】①「逸品を見たい」か「売り物がある」を選びます。

②宝物の一覧から売買する物を1つ選びます。

③宋商人が宝物の値段を確認してきます。

④「決定」を選ぶと、宋商人と売買します。

●吉次

藤原氏のみ実行できます。金売り商人の吉次と宝物を売買します。

【手順】①「逸品を見たい」か「売り物がある」を選びます。

②宝物の一覧から売買する物を１つ選びます。

③吉次が宝物の値段を確認してきます。

④「決定」を選ぶと、吉次と売買します。

●金山

平泉でのみ実行できます。金山を開発して、商業値を上げます。武将１人につき財貨200が必要です。

軍事

軍事には以下の８種類があります。

●移動

隣接する支配拠点に武将を移動させます。

【手順】①武将の一覧から移動させる武将を選びます。選んだ武将は赤色で表示されます。

②拠点の一覧から移動先の拠点を１つ選びます。

③「決定」を選ぶと、〈移動〉を実行します。

●輸送

隣接する支配拠点に財貨・兵糧・雑兵を輸送します。財貨・兵糧・雑兵は１カ月後に目的地へ到着します。

【手順】①武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。

②拠点の一覧から輸送先の拠点を１つ選びます。

③輸送する財貨・兵糧の量、雑兵数を数値入力バーで入力します。

④「決定」を選ぶと、〈輸送〉を実行します。

●徴兵

雑兵を徴兵します。雑兵１人につき財貨１が必要です。徴兵すると、その拠点の治安が下がり、人口が減ります。

【手順】①武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。

②徴兵する数を数値入力バーで入力します。

③「決定」を選ぶと、〈徴兵〉を実行します。

●雑兵訓練

雑兵を訓練します。訓練すると、雑兵の兵質が上がります。

●動員兵訓練

平氏以外が実行できます。武将（御家人）が引き連れている動員兵を訓練します。訓練すると、動員兵の兵質が上がります。

●編成

軍団を編成します。軍団を編成すると行軍フェイズに参加でき、他勢力と合戦ができるようになります。１つの勢力につき８軍団まで編成できます。

【手順】 ①武将の一覧から従軍させる武将を選びます。選んだ武将名は赤色で表示されます。１軍団につき５人まで武将を選べます。

②軍団の財貨・兵糧の量、雑兵数を数値入力バーで入力します。

③大将を選びます。棟梁が従軍する場合は必ず棟梁が大将となります。棟梁・代官が従軍する場合は、拠点にいる武将から代官を選びます。

④「決定」で編成を終了します。

⑤複数の軍団を編成する場合には、①～④の手順を繰り返します。

●流鏑馬

源氏のみ実行できます。流鏑馬（やぶさめ）を催して、武将の弓術を高めます。武将１人つき財貨50が必要です。

●徴収

源氏のみ実行できます。拠点から財貨・兵糧を臨時徴収します。徴収を実行すると、その拠点の商業・農業・治安・人口が下がります。

【手順】 ①武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。

②徴収する財貨・兵糧の量を数値入力バーで入力します。

③「決定」を選ぶと、〈徴収〉を実行します。

人事

人事には以下の9種類があります。

●任命

拠点を統治する代官を任命します。棟梁のいる拠点では代官を任命できません。

【手順】 ①武将の一覧から代官にする武将を1人選びます。

②「決定」を選ぶと、〈任命〉を実行します。

●登用

拠点にいる在野武将を登用します。成否は実行武将の知才、武力、勇名、優雅、持参金によります。

【手順】 ①在野武将の一覧から登用する在野武将を1人選びます。

②武将の一覧から実行させる武将を1人選びます。

③持参する財貨の量を数値入力バーで入力します。

④「決定」を選ぶと、〈登用〉を実行します。

●解雇

拠点にいる武将を解雇します。

【手順】 ①武将の一覧から解雇する武将を1人選びます。

②「決定」を選ぶと、〈解雇〉を実行します。

●捕虜

捕虜のいる拠点で棟梁・代官のみ実行できます。捕虜の処遇を決めます。処遇には以下の3種類があります。

歓待▶ 捕虜武将を歓待し、配下に引き入れます。武将1人につき財貨100・兵糧100が必要です。

釈放▶ 捕虜武将を釈放します。

斬首▶ 捕虜武将を斬首します。

【手順】 ①「歓待」「釈放」「斬首」から処遇を選びます。

②捕虜武将の一覧から処遇する捕虜武将を1人選びます。

③「決定」を選ぶと、処遇を実行します。

●参拝

神社か寺のある拠点でのみ実行できます。武将の加護を高めることができます。武将1人につき財貨100が必要です。

●白拍子

平氏の棟梁のみ実行できます。白拍子の舞いを見ると、能力が変化することがあります。財貨200が必要です。

●政子

源頼朝のみ実行できます。妻の政子と話すことで能力が変化したり、情報を得られたりします。

●巴

源義仲のみ実行できます。愛妾の巴と話すことで能力が変化したり、情報を得られたりします。

●静

源義経のみ実行できます。愛妾の静と話すことで能力が変化したり、情報を得られたりします。

●委任

代官に拠点の統治を任せます。委任した拠点にも統治コマンドを出すことができます。委任の方針には以下の３種類があります。

内政型▶ 内政面に重点を置きます。

軍事型▶ 軍事面に重点を置きます。

適応型▶ 状況に合わせて、内政・軍事に重点を置きます。

委任解除▶ 委任を解除します。

【手順】 ①拠点の一覧から委任する拠点を選びます。

②「内政型」「軍事型」「適応型」から委任の方針を選びます。

外交

外交には以下の５種類があります。交渉の成否は実行武将の知才・武力・勇名・優雅と持参金によります。

●懐柔

他勢力を懐柔して、友好度を高めます。

【手順】
①勢力の一覧から懐柔する勢力を１つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。
③持参する財貨の量を数値入力バーで入力します。
④「決定」を選ぶと、外交画面に切り替わり、〈懐柔〉を実行します。

●奏上

朝廷と交渉します。勢力の朝廷関係が高いほど、朝廷工作の効果が上がります。奏上には以下の２種類があります。

財貨献上▶ 朝廷に財貨を献上し、朝廷関係を高めます。

官位受領▶ 朝廷に官位を授けてくれるよう嘆願します。受領した官位は論功行賞で配下武将に与えることができます。実行すると、朝廷関係は下がります。

【手順】
①「財貨献上」か「官位受領」かを選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。
③持参する財貨の量を数値入力バーで入力します。
④「決定」を選ぶと、外交画面に切り替わり奏上を実行します。

外交画面

●脅迫

平氏のみ実行できます。豪族を脅迫し、自勢力に吸収します。

【手順】 ①勢力の一覧から脅迫する勢力を1つ選びます。
②武将一覧から実行させる武将を1人選びます。
③「決定」を選ぶと外交画面に切り替わり、〈脅迫〉を実行します。

●歌会

平氏のみ実行できます。歌会を催し、朝廷関係を高めることができます。成否は実行させる武将の優雅によります。財貨200が必要です。

【手順】 ①武将の一覧から歌会を主宰させる武将を1人選びます。
②「決定」を選ぶと、〈歌会〉を実行します。

●要請

平氏以外が実行できます。豪族に自勢力に帰属するよう要請します。帰属した勢力の武将は、自勢力の指揮下に入ります。

【手順】 ①勢力の一覧から要請する勢力を1つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を1人選びます。
③「決定」を選ぶと外交画面に切り替わり、〈要請〉を実行します。

計略

計略には以下の6種類があります。成否は実行させる武将の武力・勇名・奇略によります。

●密偵

他勢力の拠点に密偵を送りこみ、情報を得ます。財貨50が必要です。

【手順】 ①拠点の一覧から送り先の拠点を1つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を1人選びます。
③「決定」を選ぶと、〈密偵〉を実行します。

●焼き討ち

他勢力の物資庫を焼き討ちします。財貨50が必要です。

【手順】 ①拠点の一覧から焼き討ちする拠点を1つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を1人選びます。
③「決定」を選ぶと、〈焼き討ち〉を実行します。

●扇動

他勢力の拠点の住民に扇動を仕掛けて、治安を下げます。財貨50が必要です。

【手順】①拠点の一覧から扇動する拠点を１つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。
③「決定」を選ぶと、〈扇動〉を実行します。

●調略

他勢力の拠点にいる武将を自勢力に引き入れます。調略を仕掛けるには、その拠点の情報を密偵で得ている必要があります。

【手順】①隣接拠点の一覧から調略する拠点を１つ選びます。
②選んだ拠点の武将一覧から調略する武将を１人選びます。
③武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。
④持参する財貨の量を数値入力バーで入力します。
⑤「決定」を選ぶと、〈調略〉を実行します。

●兵奪

源氏のみ実行可能です。武将の能力で、他勢力の雑兵を奪います。

【手順】①拠点の一覧から兵奪する拠点を１つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。
③「決定」を選ぶと、〈兵奪〉を実行します。

●誘兵

藤原氏のみ実行できます。財貨を与えて他勢力の雑兵を寝返らせます。

【手順】①隣接拠点の一覧から誘兵を仕掛ける拠点を１つ選びます。
②武将の一覧から実行させる武将を１人選びます。
③持参する財貨の量を数値入力バーで入力します。
④「決定」を選ぶと、〈誘兵〉を実行します。

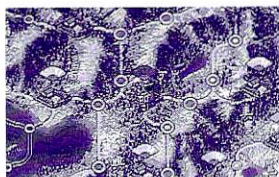
行軍コマンド

行軍コマンドとは

行軍コマンドは、行軍フェイズで軍団ごとに実行する行軍や攻撃、計略などのコマンドです。軍団は統治フェイズで編成します。
行軍コマンドには、行軍・攻撃・物見・狩猟・管弦・兵施・計略・調達・帰還の9種類があります。実行できるコマンドは、勢力ごとに異なります。選べないコマンドは、赤色で表示されます。

●実行回数

行軍フェイズ中、1つの軍団につき1つのコマンドが実行できます。すでにコマンドを実行した軍団は、別のコマンドを実行できません。
メインマップ上の軍団には、行軍コマンドの入力待ちのときには「命」、行軍コマンドの入力後には「了」と表示されます。

●行軍

行軍可能範囲（◎で表示）

軍団を移動します。軍団はメインマップ上の街道・海路のポイントを行軍するときに機動力を消費します。機動力の消費量はポイントの地形（→27ページ）や勢力によって異なります。
ポイント、自勢力の拠点上には、軍団を8つまで置くことができます。対立関係にある拠点上を行軍したり、自軍団を置いたりすることはできません。
軍団が他勢力の拠点／軍団に隣接したポイントに移動したとき、機動力が残っていれば、〈攻撃〉を実行できます（移動攻撃）。

【手順】
①行軍させる軍団を選びます。《命令》の〈軍団〉から選ぶか、メインマップ上から選びます。
②軍団を選ぶと、街道・海路上の行軍可能なポイントがオレンジ色で表示されます。行軍するポイントを選びます。
③「決定」を選ぶと、行軍が完了します。
④複数の軍団を行軍させるには、①～③を繰り返します。

行軍コマンド

行軍コマンドには、以下の9種類があります。

●攻撃

他勢力の拠点／軍団と隣接したポイントに、自軍団がいるときのみ実行できます。他勢力の軍団・拠点を攻撃します。拠点上に軍団がいるときは、軍団を先に攻撃します。

【手順】 ①攻撃可能な対象が一覧表示されます。一覧から攻撃する対象を1つ選びます。

②布陣ウインドウ（→53ページ）に切り替わります。

●物見

他勢力の軍団の情報収集・落ち武者狩りをします。物見をできる範囲は、自軍団の行軍可能ポイント内です。成否は実行させる武将の武力・知才によります。財貨50が必要です。

軍情報▶ 他勢力の軍団の情報を収集します。

【手順】 ①軍団の一覧から物見する軍団を1つ選びます。

②「決定」を選ぶと、〈物見〉を実行します。

落ち武者狩り▶ 落ち武者狩りをします。また捕らえた武将の処遇を決めます。

処遇には以下の4種類があります。

首を斬る：捕えた武将の首を斬ります。

解放する：捕えた武将を解放します。解き放たれた武将は、再び落ち武者となって所属勢力の拠点をめざすか、在野武将となります。

登用する：捕えた武将を登用します。登用に成功すると、最も近い自勢力拠点の配下武将になります。

牢に繋ぐ：捕えた武将を最も近い自勢力拠点の牢につなぎます。牢につないだ武将の処遇は《人事》コマンドの〈捕虜〉で決定します。

●管弦

平氏のみ実行できます。管弦を奏して、士気を高めます。効果は大将の優雅・音楽能力によります。

●狩猟

源氏のみ実行できます。狩猟を行い、士気を高めます。効果は大将の武力によります。

●兵施

藤原氏のみ実行できます。雑兵に物資を施して、士気を高めます。

【手順】 ①兵に施す財貨・兵糧の量を数値入力バーで入力します。

②「決定」を選ぶと、〈兵施〉を実行します。

●計略

他勢力の軍団に計略を仕掛けます。計略をできる範囲は、自軍団の行軍可能ポイント内です。成否は実行させる武将の武力・知才によります。計略には以下の4種類があります。勢力によって実行できる計略が異なります。

火計▶ 他勢力の軍団の物資に火を着けて燃やします。

虚報▶ 他勢力の軍団にニセの情報を流して士気を下げます。

扇動▶ 源氏のみ実行できます。他勢力の軍団を扇動して士気・雑兵数を下げます。

散兵▶ 平氏のみ実行できます。他勢力の軍団に財貨を与えて雑兵を減らします。

【手順】 ①軍団の一覧から散兵を仕掛ける軍団を1つ選びます。

②敵の雑兵に与える財貨の量を数値入力バーで入力します。

③「決定」を選ぶと、〈散兵〉を実行します。

誘兵▶ 藤原氏のみ実行できます。他勢力の軍団に財貨を与えて雑兵を寝返らせます。

【手順】 ①軍団の一覧から誘兵を仕掛ける軍団を1つ選びます。

②敵の雑兵に与える財貨の量を数値入力バーで入力します。

③「決定」を選ぶと、〈誘兵〉を実行します。

●調達

軍団が自勢力の拠点にいるときのみ実行できます。兵糧・財貨・雑兵を調達します。

【手順】 ①調達する財貨・兵糧の量、雑兵数を数値入力バー入力します。

②「決定」を選ぶと、〈調達〉を実行します。

●帰還

支配拠点上でのみ実行できます。軍団を解散して拠点に戻ります。

合戦

合戦の進め方

行軍フェイズで攻撃コマンドを実行した場合、または他勢力の軍団に攻撃された場合に合戦となります。

合戦は以下の順序で進めます（攻撃する場合のみ。攻撃された場合は②以降）。

①敵軍と接触▶ 合戦する相手を、一覧またはメインマップ上から選びます。

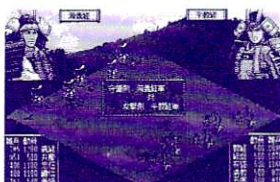
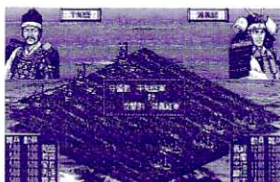
②部隊の布陣▶ 部隊の配置と雑兵配分を行います。

③合戦前行動▶ 戦場マップ上で両軍対峙し、それぞれ自軍の士気を高めるため合戦前行動を行います。

④戦闘▶ 部隊ごとに命令を出して戦闘を進めます。

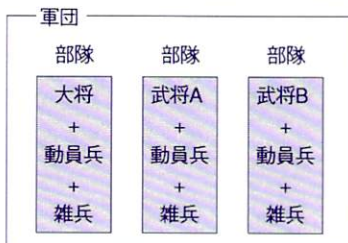
⑤勝敗決定▶ どちらかの軍が勝利条件を満たすと、合戦の勝敗が決まります。

⑥戦後処理▶ 合戦に勝利した軍団は、捕えた武将の処遇を決めます。

⑦拠点の制圧▶ 拠点に攻め込んで勝利した場合は、その拠点を制圧できます。

野戦

海戦

軍団の構成

合戦は軍団同士で行います。合戦時には、武将とその動員兵、武将に配分された雑兵を１部隊とし、部隊単位で戦闘を進めます。

行軍時の軍団

合戦時の軍団

開戦

次の３つのいずれかの場合、合戦となり合戦画面に切り替わります。

a）他勢力の拠点／軍団に隣接したポイントへ行軍して、攻撃する対象を選んだとき（移動攻撃）

b）他勢力の拠点／軍団に隣接したポイントで、行軍コマンドの《攻撃》を実行したとき

c）他勢力の軍団に攻撃されたとき

１つの拠点に複数の軍団がいる場合は、攻撃する軍団、または迎撃に出る軍団を選びます。

軍団のいない自勢力拠点が攻撃された場合は、迎撃する軍団を編成します。このとき、その拠点にいる棟梁・代官は必ず出陣します。

布陣

合戦の準備として布陣ウインドウ（→スタートアップ）で、戦場の確認、部隊の布陣、雑兵の配分を行います。「決定」で合戦画面に進みます。

●戦場の確認

戦場マップの地形を表示します。もう一度クリックすると、布陣ウインドウに戻ります。

●部隊の布陣

部隊の布陣を決めます。部隊には武将名が表示されます。大将の部隊を中心にして自動的に布陣されるので、自由に変更します（→スタートアップ）。

●雑兵の配分

雑兵を部隊（武将）ごとに配分します。以下の４つから選びます。

均等▶ それぞれの武将に雑兵を均等に配分します。

勇名比例▶ 勇名の高い武将ほど多くの雑兵を配分します。

兵士比例▶ 動員兵士数の多い武将ほど多くの雑兵を配分します。

大将重視▶ 大将に多くの雑兵を配分します。

合戦前行動

布陣が終了すると戦場マップで両軍団が対峙し、軍団の士気を高める合戦前行動を行います。合戦前行動には、以下の5つがあります。実行できる合戦前行動は、勢力の種類や大将の能力によって異なります。成否は大将の能力によります。

ときの声をあげる▶ 軍団の全兵士でときの声をあげます。大将の勇名に応じて、自軍団の士気が上がります。

風雅の心を愉しむ▶ 平氏のみ実行できます。武将が和歌を詠んだり、歌舞音曲を演奏します。実行武将の優雅に応じて、自軍団の士気が上がります。

将一騎で先駆ける▶ 源氏のみ実行できます。武将に一騎打ち（→57ページ）を仕掛けさせます。一騎打ちで勝つと自軍団の士気が上がります。

神仏の加護を頼む▶ 神仏に祈ります。大将の菩提に応じて、自軍団の士気が上がります。

あえて何もしない▶ 合戦前行動をパスします。

戦闘

合戦前行動が終了すると、軍団同士の戦闘がはじまります。戦闘では攻撃側、守備側交互にターンが回ってきます。1回の戦闘のターン数は最大10です。10ターン以内に勝負がつかないときは引き分けとなります。

ターンが回ってきたら部隊ごとに部隊命令を出し、命令ウインドウの〈命令終了〉で戦闘に進みます。

●命令ウインドウ

自軍団のターンになると、命令ウインドウが表示されます。命令ウインドウには以下の3種類の機能があります。

源義経軍
命令終了
味方情報
敵情報
残り10ターン

命令終了▶ そのターンの部隊命令を終了します。〈命令終了〉を選ぶと戦闘が始まります。

味方情報▶ 自軍団の部隊を一覧表示します。一覧から部隊を選ぶと、部隊を率いる武将の武将情報を表示します。

敵情報▶ 敵軍団の部隊を一覧表示します。一覧から部隊を選ぶと、部隊を率いる武将の武将情報を表示します。

部隊命令

部隊ごとに出す命令です。部隊命令には、部隊の「移動方法」が6つ、「攻撃方法」が4つあります。

①戦場マップ上の部隊または合戦状況（→スタートアップ）の部隊名にカーソルを合わせると、部隊を率いる武将名が表示されます。

②部隊または部隊名を選ぶと、部隊ウインドウを表示します。

③部隊ウインドウで部隊命令を選びます。

④命令ウインドウの〈命令終了〉で部隊命令を終了します。

部隊ウインドウ
①移動方法
②攻撃方法

●移動方法

接触▶ 敵部隊に肉弾戦を仕掛けられる隣接地点まで部隊を移動します。

接近▶ 敵部隊に弓矢で攻撃できる範囲まで部隊を移動します。

迂回▶ 敵部隊の背後（後方部隊）を攻撃するように部隊を迂回します。

回避▶ 敵部隊の攻撃を避けるように部隊を回避します。

待機▶ その場所に部隊を待機します。

離脱▶ 戦場から部隊を離脱させます。部隊は戦場マップの端まで移動したのち、離脱します。棟梁は実行できません。

●攻撃方法

肉弾▶ 隣接した敵部隊を攻撃します。武力の高い武将ほど、攻撃力が高くなります。

弓矢▶ 弓矢で攻撃します。弓術が高い武将ほど、攻撃力が高くなります。

特殊▶ 敵を混乱させる、岩落としを敢行する、などの計略や、一騎打ち、突撃を仕掛けます。奇略能力を持つ武将は成功率が高くなります。

防御▶ 敵の攻撃を防御します。

勝利条件

10ターンの間に次の条件を満たした場合、勝利となります。

a）敵の大将を戦死させたとき

b）敵の大将を捕えたとき

c）敵の大将を敗走させたとき

合戦に敗れると、戦死・逃亡しなかった武将は勝利した軍団に捕えられます。合戦に勝利すると、戦後処理に進みます。

拠点上にいるすべての他勢力軍団を壊滅させた場合、その拠点を制圧することができます。

また10ターンの間に決着が着かない場合、引き分けとなります。

戦後処理

合戦に勝利すると、合戦で捕えた武将の処遇を決めます。

処遇には以下の４種類があります。

首を斬る▶ 捕えた武将の首を斬ります。

解放する▶ 捕えた武将を解放します。解き放たれた武将は、落ち武者となって所属勢力の拠点をめざすか、在野武将となります。

登用する▶ 捕えた武将を登用します。登用に成功すると、最も近い自勢力拠点の配下武将になります。

牢に繋ぐ▶ 捕えた武将を最も近い自勢力拠点の牢につなぎます。牢につないだ武将の処遇は、《人事》コマンドの〈捕虜〉で決定します。

拠点の制圧

合戦に勝利して、拠点にいるすべての他勢力軍団を壊滅させた場合、その拠点を制圧したことになります。制圧した拠点は自勢力の支配拠点となります。

支配拠点からは、財貨・兵糧・雑兵を調達できます。支配拠点に、軍団を帰還するか、隣接拠点から武将を移動すると、統治できます。

制圧した拠点を統治すると、拠点に残っていた他勢力武将が捕虜になることがあります。また、その拠点の牢に繋がれていた自勢力の捕虜武将が解き放たれます。

一騎打ち

●一騎打ちとは

武将同士が1対1で対決します。一騎打ちには武力のみが影響します。一騎打ちは自動で進行します。体力バーが0になった武将は負け、死亡するか捕虜になります。一騎打ちで大将が敗れると、合戦に敗北します。

一騎打ちを仕掛けられたときに、応じないと自軍団の士気が下がります。

【手順】 ①合戦前行動で「将一騎で先駆ける」を選び一騎打ちを仕掛けるか、または一騎打ちを仕掛けられて応じるかどうかを選びます。

②武将一覧から一騎打ちさせる武将を1人選びます。

③一騎打ちを開始します。

一騎打ち画面
①武将名、武力
②体力バー
③一騎打ちウインドウ

召集

召集とは

毎年１月と７月のはじめに、棟梁は武将を召集します。召集後、武将に官位・宝物を与える論功行賞をします。論功行賞が終了すると、軍議に進みます。

論功行賞

論功行賞では、配下武将の勲功に応じて官位や宝物を与えます。与える官位や宝物によって武将の能力を高めたり忠誠心を上げることができます。

論功行賞を行うには棟梁／武将が官位・宝物を持っていることが必要です。官位を持ってない場合は「宝物授与」へ、宝物を持っていない場合は「軍議」へ進みます。

論功行賞には以下の２種類があります。

官位授与▶ 棟梁が朝廷から授かった官位を配下武将の勲功に応じて与えます。官位を与えると、武将の忠節・動員力・勇名・優雅が上がります。官位授与が終了すると、宝物授与に進みます。

【手順】 ①官位を与える武将を一覧から選ぶと、武将情報と朝廷から受領した官位が一覧表示されます。

②官位の一覧から官位を選ぶと、武将情報の能力値が変化します。

③「決定」で官位を武将に与えます。複数の武将に論功行賞する場合は①～③を繰り返します。

④「中止」で官位任官を終了します。

論功行賞画面

宝物授与▶ 宝物授与には以下の２種類があります。宝物授与は一人の武将に対して、繰り返し実行できます。

宝物授与：棟梁が持っている宝物を配下武将に与えます。

宝物没収：武将が持っている宝物を没収します。

【手順】 ①武将の一覧から武将を選びます。

②「宝物授与」か「宝物没収」を選びます。

③武将情報と宝物の一覧が表示されます。宝物の一覧から宝物を選ぶと、武将情報の能力値が変化します。

④「決定」で宝物授与／宝物没収をします。複数の武将に行う場合は①～④を繰り返します。

⑤「中止」で宝物授与／宝物没収を終了します。

軍議

論功行賞が終了すると、自勢力のこれからの戦略について配下武将最大３人が意見します。意見を採用すると、武将の忠節が上がります。軍議の議題には以下の４種類があります。

内政・人事▶ 武将が内政政策や人事について意見します。

軍事・計略▶ 武将が他勢力への攻撃や計略先について意見します。

外交・朝廷▶ 武将が他勢力との外交や朝廷との関係について意見します。

何も聞かない▶ 軍議をパスします。

【手順】 ①「内政・人事」「軍事・計略」「外交・朝廷」から議題を選びます。軍議をパスする場合は「何も聞かない」を選びます。

②選んだ議題について１～３人の配下武将が意見します。

③意見を採用する武将を選びます。

軍議画面

官位目録

官位には武将の勇名・優雅・動員力を上げる効果があります。勇名・優雅は従来の能力値に加算され、動員力は新しい官位の動員力に変化します。

●動員力4501～5000

太政大臣／前太政大臣／征夷大将軍／左・右大臣／内大臣／大納言／権大納言／中納言／権中納言ほか

●動員力4001～4500

弾正尹／左・右近衛大将／太宰府師／検非違使別当／按察使／院別当／中務卿／大蔵卿／式部卿／兵部卿／刑部卿ほか

●動員力3501～4000

参議／左・右大弁／非参議／左・右近衛中将／左・右衛門督／左・右兵衛督／左・右京大夫／太宰府大弐／弾正大弼／左・右中弁ほか

●動員力3001～3500

太宰府少弐／修理大夫／東宮大夫／大内守護／左・右少弁ほか

●動員力2501～3000

左・右近衛少将／鎮守府将軍／少納言／左・右馬頭／左・右兵衛佐／左・右衛門佐／大和守／河内守／武蔵守／下総守／近江守／陸奥守／播磨守／大夫判官／中宮亮ほか

●動員力2001～2500

肥前守／筑前守／讃岐守／出雲守／備前守／山城守／摂津守／尾張守／遠江守／駿河守／甲斐守／相模守／美濃守／信濃守／下野守／越中守／越後守／出羽守／蔵人大夫／侍従／大外記／大内記ほか

●動員力1501～2000

蔵人／上総介／薩摩守／土佐守／安房守／能登守／主水正／武者所／左・右馬助／左・右衛門大尉／左・右兵衛大尉ほか

●動員力1001～1500

判官／左・右衛門少尉／左・右兵衛少尉／壱岐守／和泉守／伊賀守／飛騨守／伊豆守ほか

●動員力～1000

左・右馬允

宝物目録

宝物には武将の能力値を上げる効果があります。
名馬・刀剣は武力を、鎧・兜・鞍は勇名を、楽器・歌集・美術品は優雅を、兵書は知才を上げます。

●名馬

高楯黒／大夫黒／鬼葦毛／生食／磨墨／童子鹿毛／夜目無月毛／薄墨／木下／望月／黒毛／栗毛ほか

●刀剣

小烏／髭切／獅子王／今剣／岩透／正恒太刀／舞草太刀／黒漆大太刀／怒物作太刀ほか

●鎧

唐皮／産衣／楯無／薄金／萌葱縅／黒革縅／赤革縅／紫裾濃／小桜縅／卯花縅ほか

●兜

鍬形兜／高角兜／星白兜／四方白兜

●鞍

沃懸地鞍／金覆輪鞍／銀覆輪鞍／貝鞍／鏡鞍

●楽器

青山／玄象／初音／小枝／蝉折／青葉／松風／琵琶／鼓／横笛

●歌集

万葉集／句題和歌集／古今和歌集／後撰和歌集／拾遺和歌集／金葉和歌集／詞花和歌集／和漢朗詠集／伊勢物語／大和物語

●美術

山水図屏風／来迎図／絵巻／彩絵檜扇／皆紅扇

●兵書

六韜／三略

●唐物

白磁／青磁／唐綾／蜀錦／香木／太平御覧

●珍宝

砂金／毛地摺／安達絹

索引

サウンド・参考文献

サウンドについて

●作曲者について

菅野よう子（かんの ようこ）▶ ３歳より作曲・ピアノをはじめ、ヤマハ・ジュニア・オリジナル・コンサートにおいて、最年少で東日本大会優勝。全国大会で最優秀賞、川上特別賞を受賞。その後、芥川也寸志、安川加寿子にピアノ・作曲を師事。パリ音楽院に留学し、ウィリアム・カンディフ氏に特別指導を受ける。現在、作・編曲家として、TV-CFをはじめ多方面で活躍中。光栄サウンドウェアでは『信長の野望』全作品、『三國志』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『維新の嵐』『大航海時代』などを手がける。

若桑比織（わかくわ ひおり）▶ 東京芸術大学音楽部作曲科を卒業後、黛敏郎に師事。10代の頃より、町田町蔵・Ruinsらロック系インデペンデントレーベルのアーティストと共演。またニュース・ドキュメンタリー・子供番組等の音楽を多数手がける。現在、作・編曲家として活躍する傍ら、ヴォーカリスト＆ギター・サックス奏者としてバンド「マスト・アイテムズ」、邦楽団体「ほうき星」のメンバーとして活動する。光栄サウンドウェアでは『伊忍道』『神々の大地』『魂の門』などを手がける。

●サウンドウエア環境についての注意

ゲームの音楽は、コンピュータ本体およびサウンドボード内蔵のスピーカーで聴くと、音が歪んでしまう場合があります。サウンドボードのライン出力からオーディオ機器（ラジカセなど）に接続していただくと、より迫力のあるサウンドをお楽しみいただけます。

参考文献

参考文献▶ 以下の文献を参考にさせていただきました。

『平家物語・上下巻』佐藤謙三校註　角川書店／『鎌倉・室町人名辞典』安田元久編著　新人物往来社／『総集編　源平人物ものしり百科』別冊歴史読本　新人物往来社／『日本合戦全集１』桑田忠親　秋田書店／『歴史群像シリーズ13　源平の興亡』『歴史群像シリーズ36　平清盛』学研／『平家物語絵巻』林原美術館編著　クレオ

図版協力▶ 東京国立博物館／（財）林原美術館